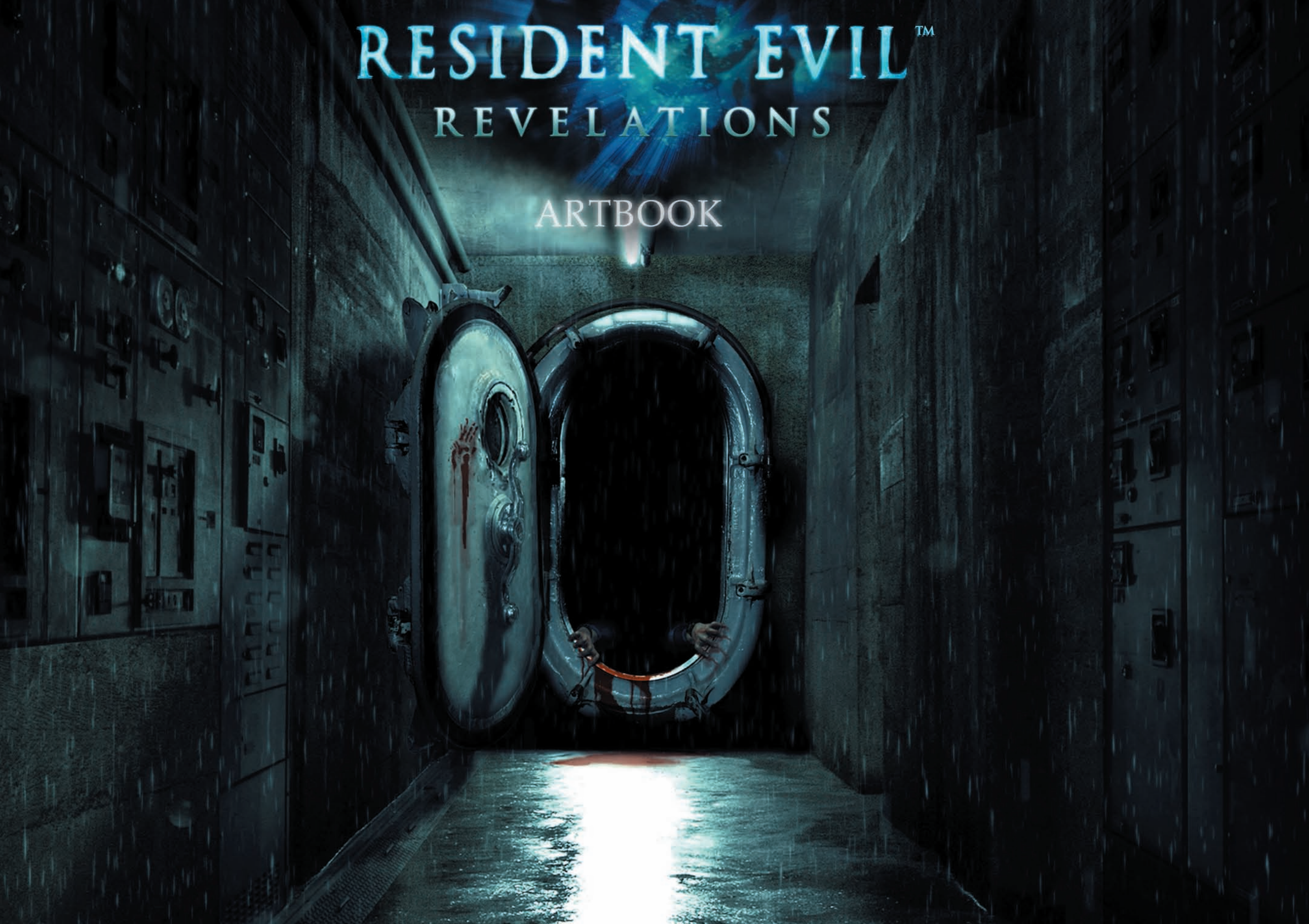
RESIDENT EVIL™

REVELATIONS

ARTBOOK



Índice

Introducción 1

Diseño de personajes 2

Diseño de criaturas 14

Diseño de entornos 28

Ilustraciones de REVELATIONS 42

Diseños no empleados 44

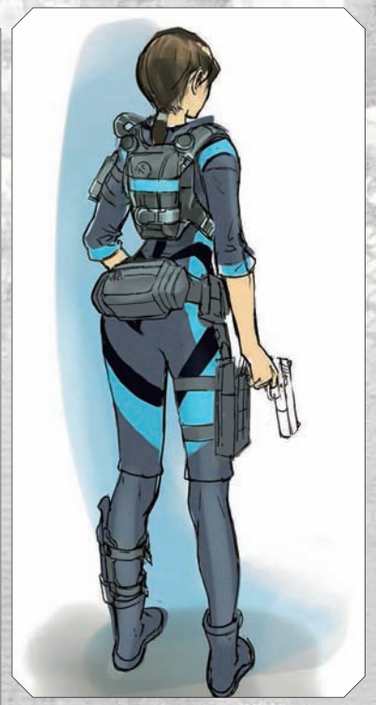
Introducción

Antes de llegar al resultado final de Resident Evil Revelations, se llevaron a cabo gran cantidad de procedimientos de ensayo y error en temas relacionados con el diseño durante el desarrollo. Sin embargo, la gran mayoría de ellos no llegaron a publicarse. Este libro de ilustraciones de Resident Evil Revelations repasa el desarrollo de juego y desvela los secretos que atesora esta terrorífica obra maestra. Los bocetos, diseños conceptuales y procesos de creación de personajes y criaturas que se incluyen muestran los elaborados procesos de los diseñadores de un juego que ha supuesto un pilar crucial en la serie de Resident Evil.

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

Jill Valentine

Jill – Equipo reglamentario



Jill – Equipo de buceo

Parker Luciani

Parker – Equipo reglamentario

Notas del diseñador

Dispositivo de flotación
Debe plegarse discretamente.

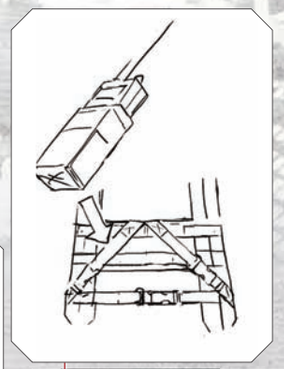
Notas del diseñador

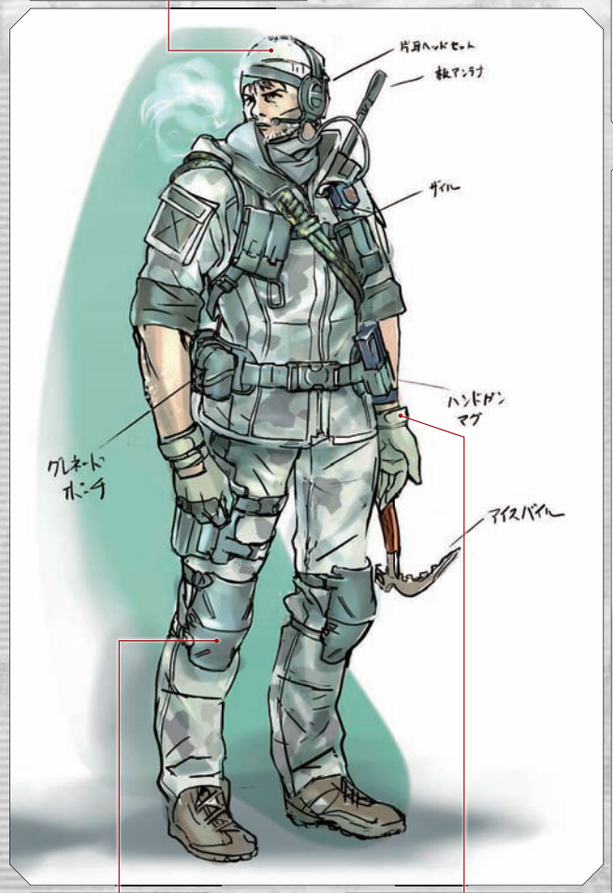
El arnés va unido al cinturón.

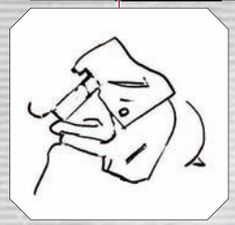
Parker – Equipo ligero

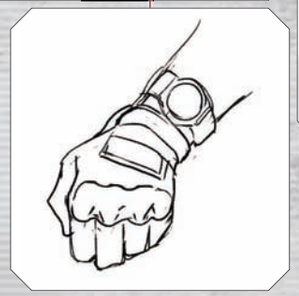
Chris Redfield

Chris – Equipo de nieve

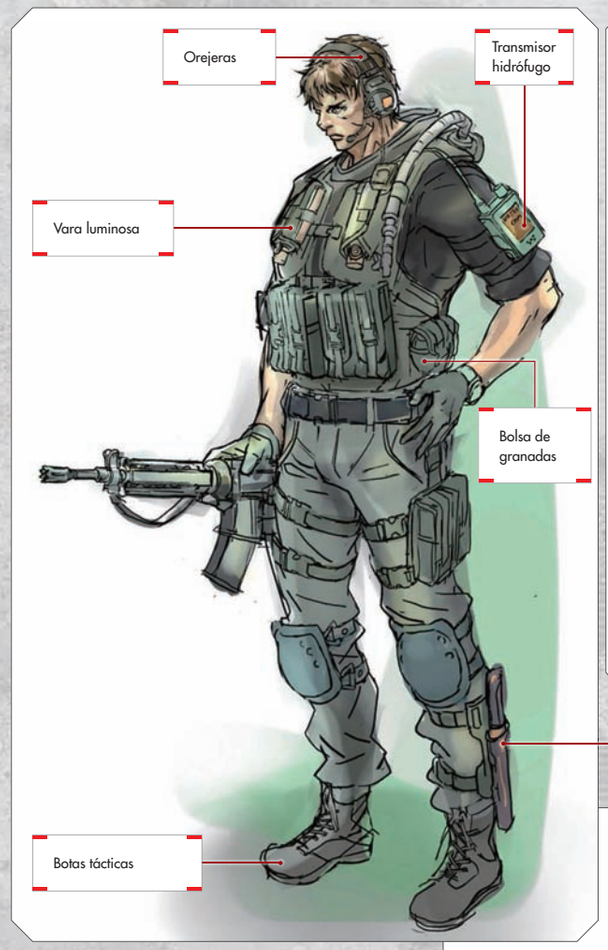


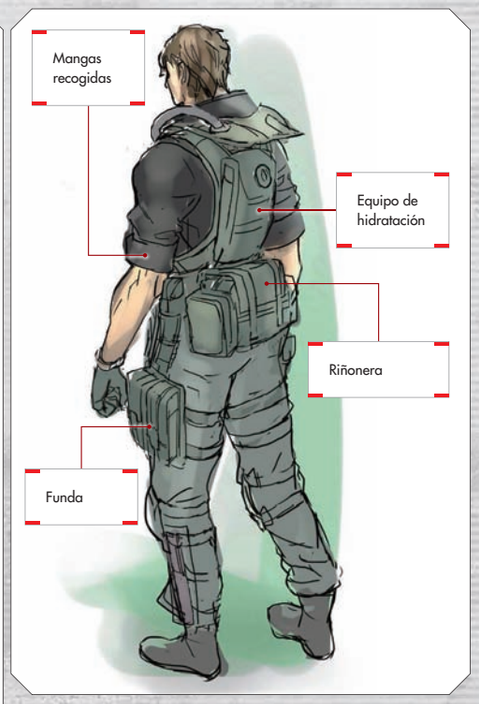






Chris – Equipo reglamentario





Chris – Equipo de buceo

Jessica Sherawat

Jessica – Equipo de nieve

Notas del diseñador

Lleva cosido un parche.

Notas del diseñador

Pelo de zorro plateado. Alternar de forma aleatoria entre fibras claras y oscuras. El tejido del abrigo es pesado y resistente.

Bolsa de granadas
Pistola
Cuchillo
Bolsa de cargadores

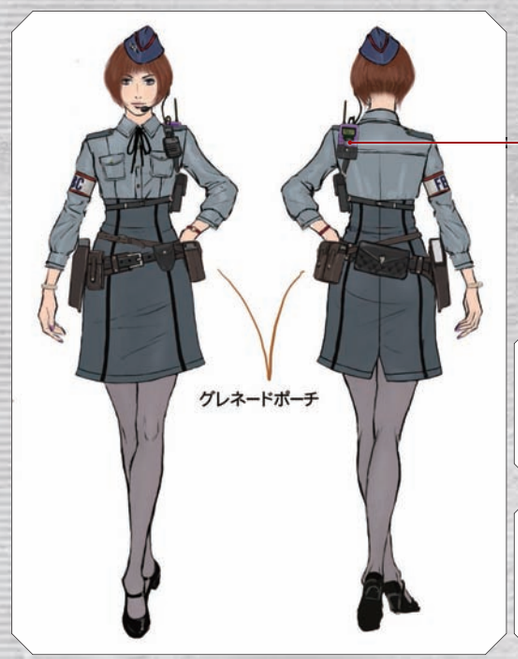
Notas del diseñador

Pantys. El tejido es brillante.

Notas del diseñador

Zapatos de tacón de aguja. Los tacones acaban en punta.

Jessica – FBC

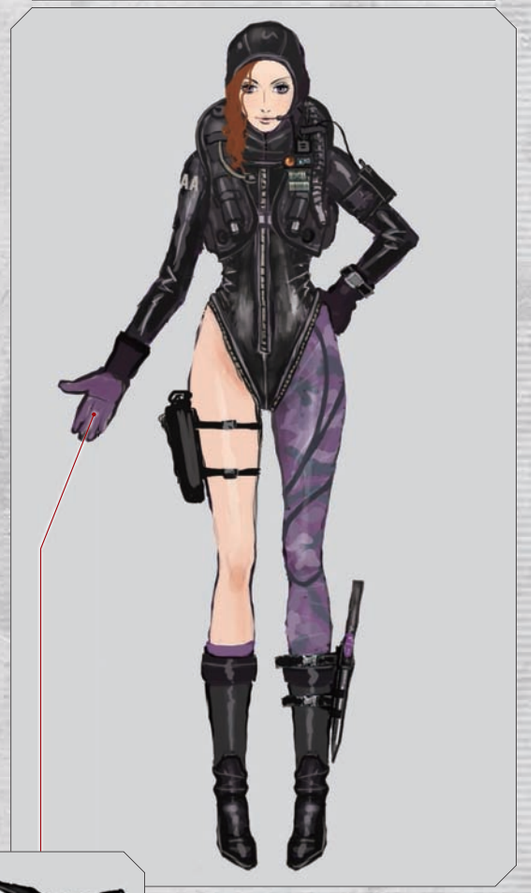


Transmisor portátil

Jessica – Equip de buceo

Notas del diseñador

El traje es ceñido y refleja la luz de forma fetichista. Cremalleras y piezas metálicas de color dorado.



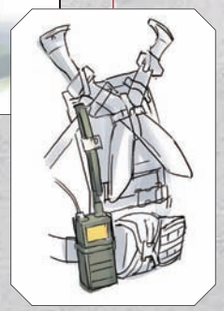
Notas del diseñador

Traje retro, sesentero.

Jessica - Caracterizada

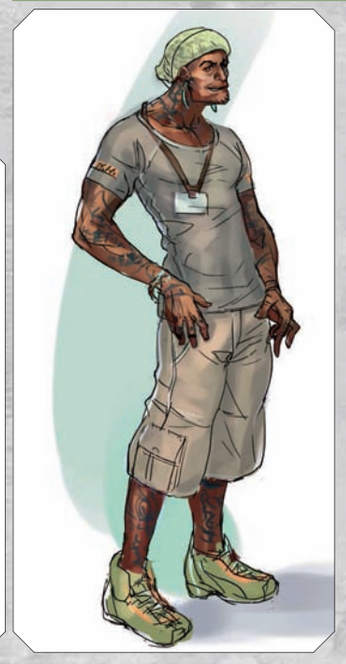
Keith Lumley

Keith – Equipo de nieve



Keith – Tatuajes

Keith – Uniforme informal (BSAA)

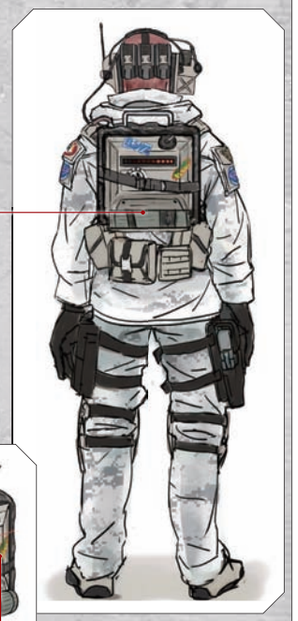


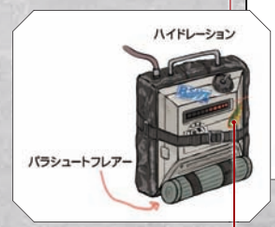
Quint Cetcham

Quint – Uniforme informal (BSAA)

Notas del diseñador

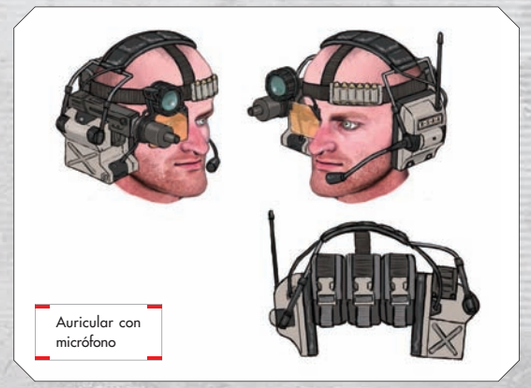
Dispositivo GPS.
Para su uso en entornos nevados.
Correa gruesa, para minimizar la separación del brazo.





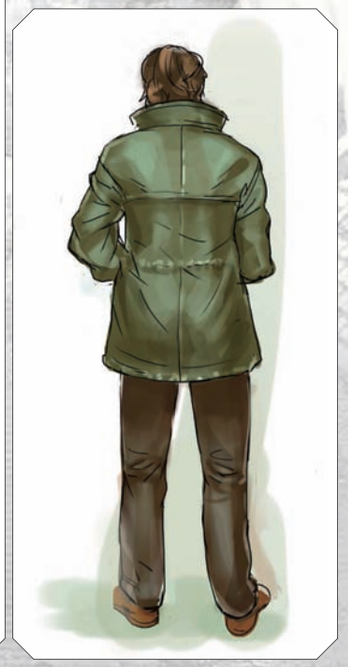
Pegatinas para el equipo de hidratación. Distintos parches para coser.

Quint – Equipo de nieve



Clive R. O'Brian

O'Brian – Uniforme reglamentario

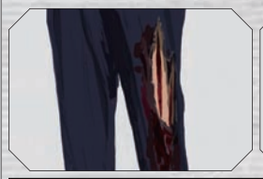


Raymond Vester

Raymond – Uniforme reglamentario

Notas del diseñador

Luce una camisa de vestir con la manga hasta el antebrazo.
Lleva la funda por encima del chaleco antibalas. Zapatos de cuero con cordones.
Pantalones más holgados entre la cintura y los muslos, y más ceñidos hasta los tobillos.



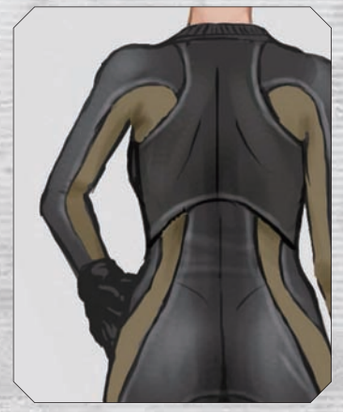
Notas del diseñador

La herida es de un Hunter. La sangre del pantalón es fresca. Las vendas llevan un torniquete metálico triangular. Hay otra venda sobre la herida, con una pieza que asegura la sujeción.

Chaleco antibalas
(Azul marino. FBC inscrito en la espalda)
Funda
(cuero rojo)
Pantalones (azul marino)
Guantes de cuero
(entre pardos y anaranjados)
Cabello largo
(pelirrojo)

Rachael

Rachael – Uniforme reglamentario



BSAA

BSAA – Uniforme reglamentario de empleado

BSAA – Equipo reglamentario de empleado

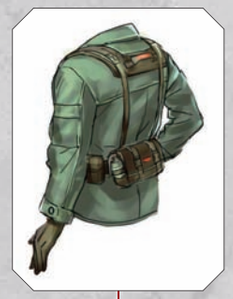
BSAA – Equipo de nieve reglamentario

FBC

FBC – Uniforme reglamentario de empleado

Terrorista

Ingeniero – Equipo de nieve



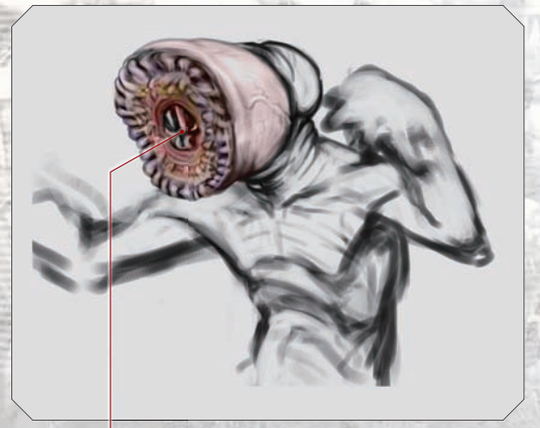
Tirantes en H

A la cintura lleva una funda doble de pistola a la izquierda, una bolsa de cargadores de fusil a cada lado y una bolsa mediana en la espalda.

Notas del diseñador

Lleva un pasamontañas bajo la máscara antigás. No se le ve la piel. Lleva un cuchillo cerca del hombro derecho. Incluir las dos versiones de la cabeza enmascarada.

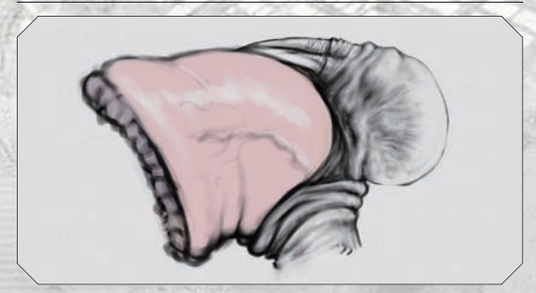
Ooze

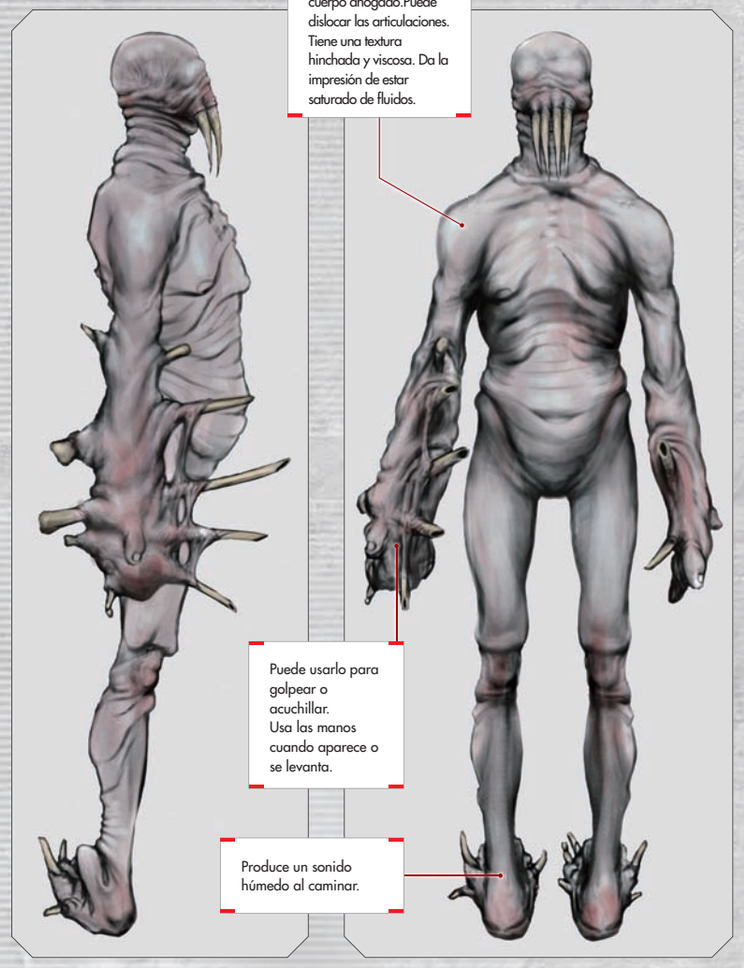


Puede absorber fluidos, morder y beber.

Actúa por instinto, no con inteligencia

Se mueve lentamente y no siente dolor. Cuando agarra a su objetivo, puede infligirle mucho daño. Acostumbra a arrinconar a los humanos en caminos estrechos. Ataca a los que parecen ser más nutritivos. Puede dislocar sus articulaciones para deslizarse por conductos y otros espacios confinados. Puede perder miembros, lo que limita su movilidad. No obstante, vuelven a crecerle con el tiempo.





Tiene una silueta humanoide.Tiene un color blancuzco, como el de un cuerpo ahogado.Puede dislocar las articulaciones. Tiene una textura hinchada y viscosa. Da la impresión de estar saturado de fluidos.

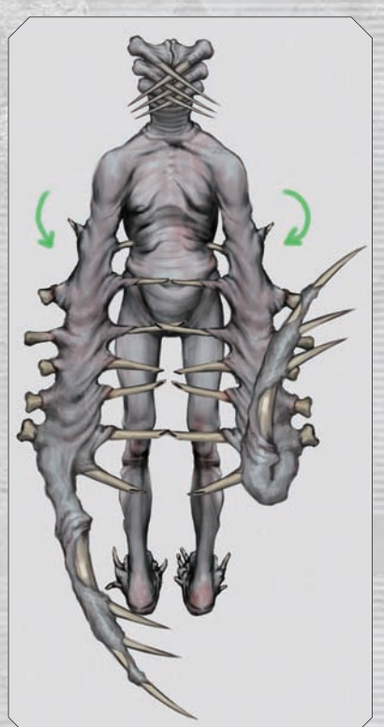
Puede usarlo para golpear o acuchillar. Usa las manos cuando aparece o se levanta.

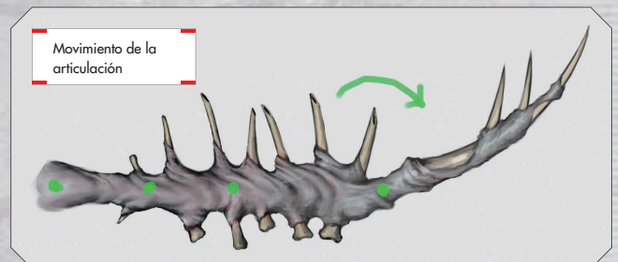
Produce un sonido húmedo al caminar.

Ooze(Pincer)

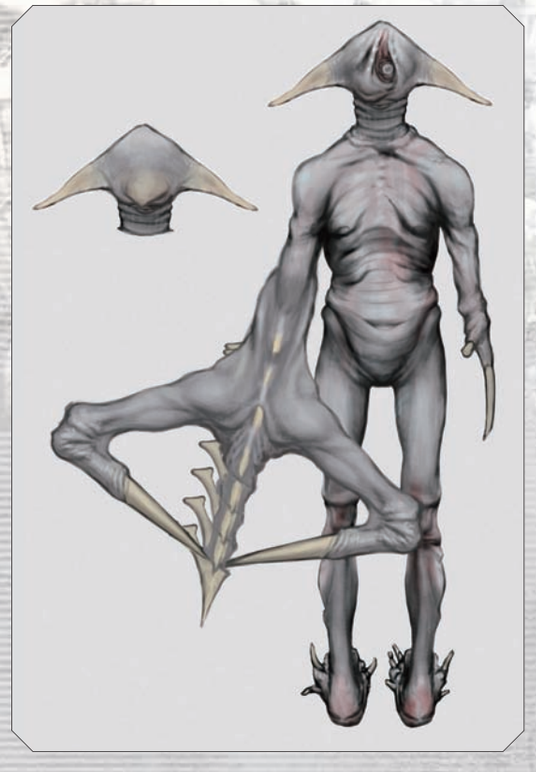
Maximiza el alcance al atacar

Tiene un mayor alcance al atacar con un arma larga, de modo que resulta más difícil superarlo por el flanco. Los Pincers también pueden realizar ataques en carga.



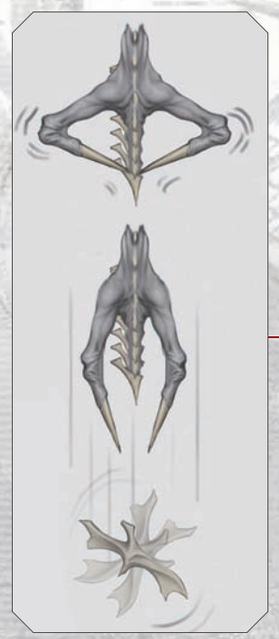


Ooze(Tricorne)



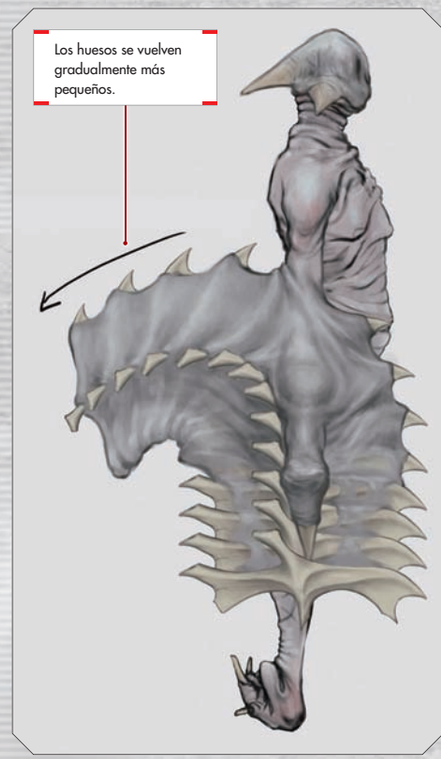
Realiza un ataque de alcance medio-largo

Dispara proyectiles desde el brazo.

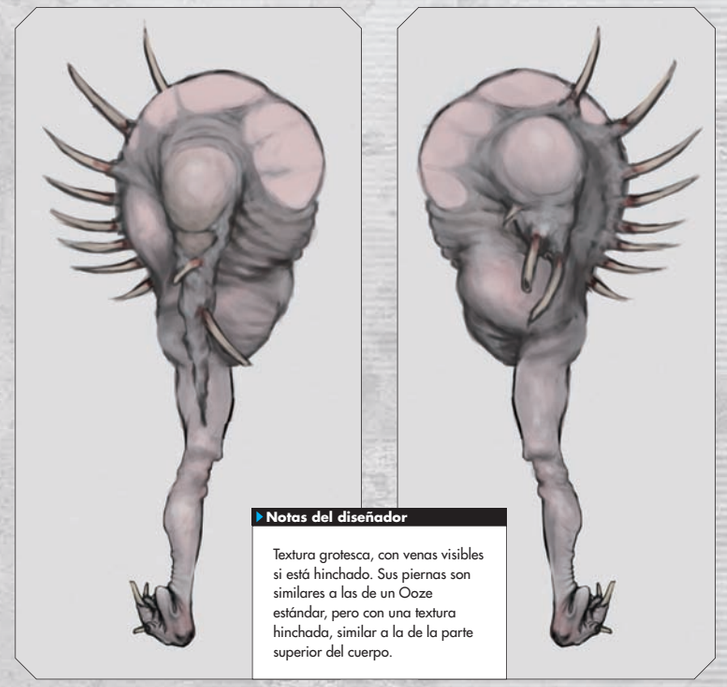


Huesos eyectables

Los huesos se vuelven gradualmente más pequeños.

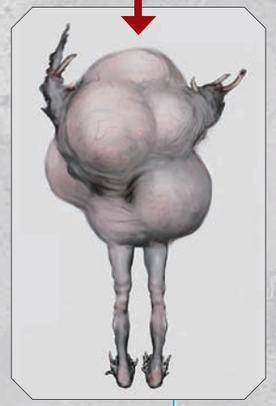


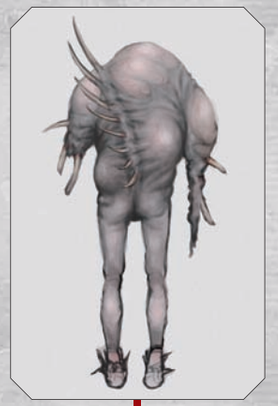
Ooze(Chunk)



Notas del diseñador

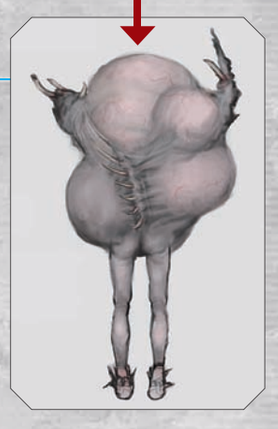
Textura grotesca, con venas visibles si está hinchado. Sus piernas son similares a las de un Ooze estándar, pero con una textura hinchada, similar a la de la parte superior del cuerpo.



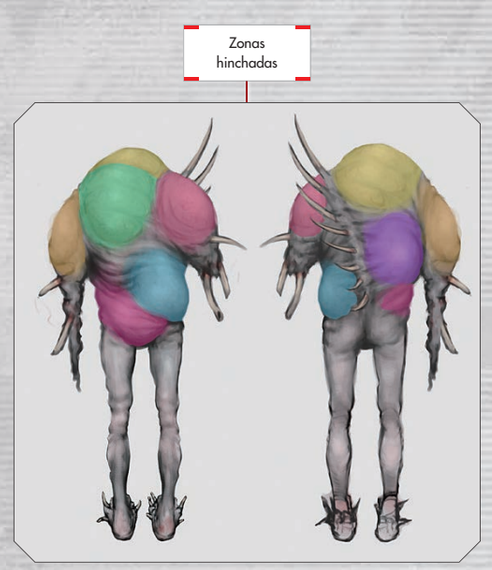


Notas del diseñador

Levanta los brazos lentamente y se hincha sin previo aviso. Su cuerpo se hincha y de desplaza aleatoriamente.



Zonas hinchadas



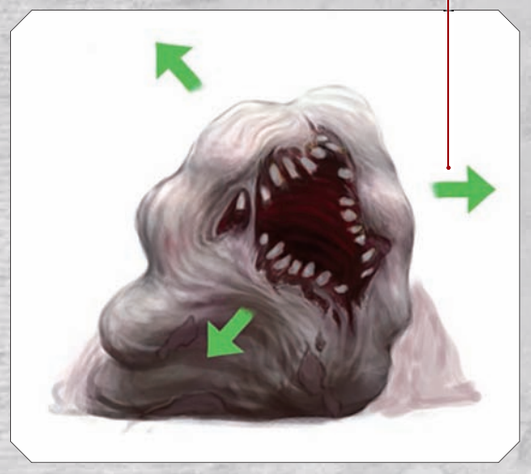
Se hincha al recibir daño y explota

Se hincha al recibir daño. Acaba explotando. A corta distancia, puede explotar a voluntad sin necesidad de recibir daño. También daña a los enemigos cercanos al explotar.

Globster

Son criaturas débiles en tierra pero peligrosos en el agua

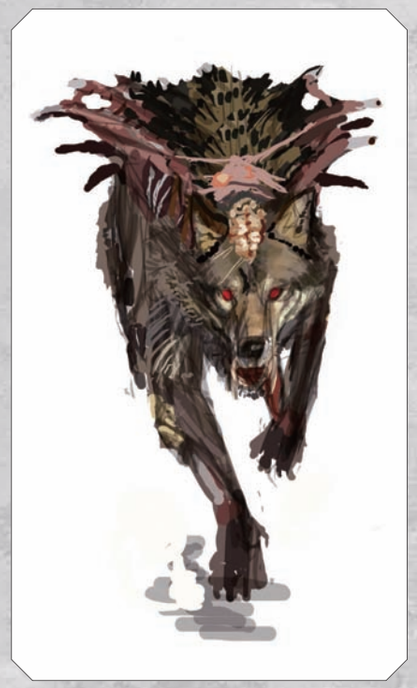
Los Globsters que encontrarás en tierra tienen movimientos simples y son magníficos para practicar la puntería. Puedes esquivar sus ataques y apuntar a sus puntos débiles. Son grandes y de aspecto grotesco.
Los Globsters del agua se mueven entre las olas y devorarán al que se encuentre en su camino.



Notas del diseñador

Tienen una textura pálida e hinchada, como un cuerpo ahogado. El color rosado de su boca no debe ser demasiado brillante. Tiene el cuerpo cubierto de arrugas y bultos. La textura debe ser sucia, no uniforme.

Fenrir



Aparece de improviso y persigue a su objetivo

Aúlla y aparece en ubicaciones estratégicas, según el terreno. Se mueve rápido, dando la impresión de que va a alcanzarte. Sus movimientos rápidos y su postura lo convierten en un blanco difícil para las balas. No le afectan los cambios de altitud.

Llama a otros

Siempre aparecen en grupos, nunca en solitario. Cuando el grupo se vea mermado, acudirán más para unirse a ellos.

Hunter

Este Hunter camina a cuatro patas y cuenta con un potente ataque con garras.

Notas del diseñador

Sus atributos básicos son un lomo curvo, patas gruesas y largas, y garras afiladas.

Veloz contendiente a corta distancia

Se mueve con rapidez y realiza ataques a corta distancia. Daña al jugador con ataques repentinos y lo remata con otro fulminante. Es capaz de saltar ágilmente. A diferencia del Ooze, más lento, resulta complicado frenarlo con armas poco potentes.

La tensión del ataque fulminante

Si el ataque fulminante tiene éxito, el jugador perderá la partida sin tener oportunidad de recuperarse. Los combates con este enemigo común serán tensos. Este ataque tiene poca precisión.

Farfarello

Mantiene la transparencia en movimiento

Se hace visible al atacar o al burlarse. También pierde la transparencia al recibir daño o verse afectado por una granada de pulso (además, recupera el comportamiento de un Hunter).

Scagdead

Notas del diseñador

Los tonos azules de la piel deben destacar.

Notas del diseñador

Añado más tonos de piel. Mantener las partes en rojo donde no queda piel.

Aparece a mitad del juego. Usa una motosierra y trampas

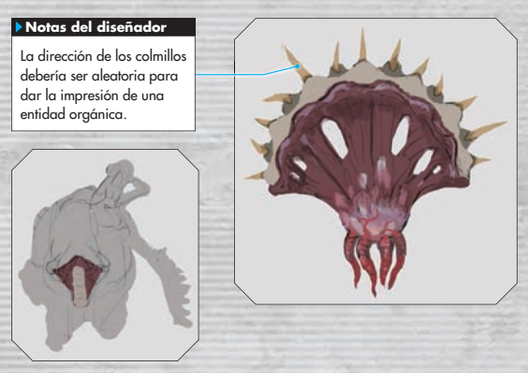
Puede inmovilizar al jugador para aumentar la eficacia de su ataque fulminante. Las caras que lleva en la cabeza están siempre lamentándose.

Scagdead (trampa)

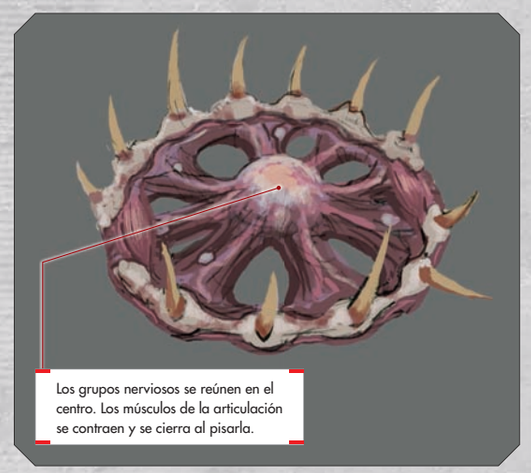
El Scagdead arroja trampas desde la cabeza. Cuando un jugador pise una, quedará inmovilizado temporalmente, vulnerable a los ataques fulminantes. Las trampas se romperán al cabo de un tiempo. No afectan a otros enemigos.

Notas del diseñador

La dirección de los colmillos debería ser aleatoria para dar la impresión de una entidad orgánica.



Colmillos orientados en direcciones aleatorias. Parece que hace daño si uno se acerca.



Los grupos nerviosos se reúnen en el centro. Los músculos de la articulación se contraen y se cierra al pisarla.

La mano derecha es una motosierra biológica

La mano derecha del Scagdead es una motosierra biológica que puede asestar un ataque fulminante.

Notas del diseñador

La sección de la sierra necesita más definición: resaltar las cuchillas del lateral.

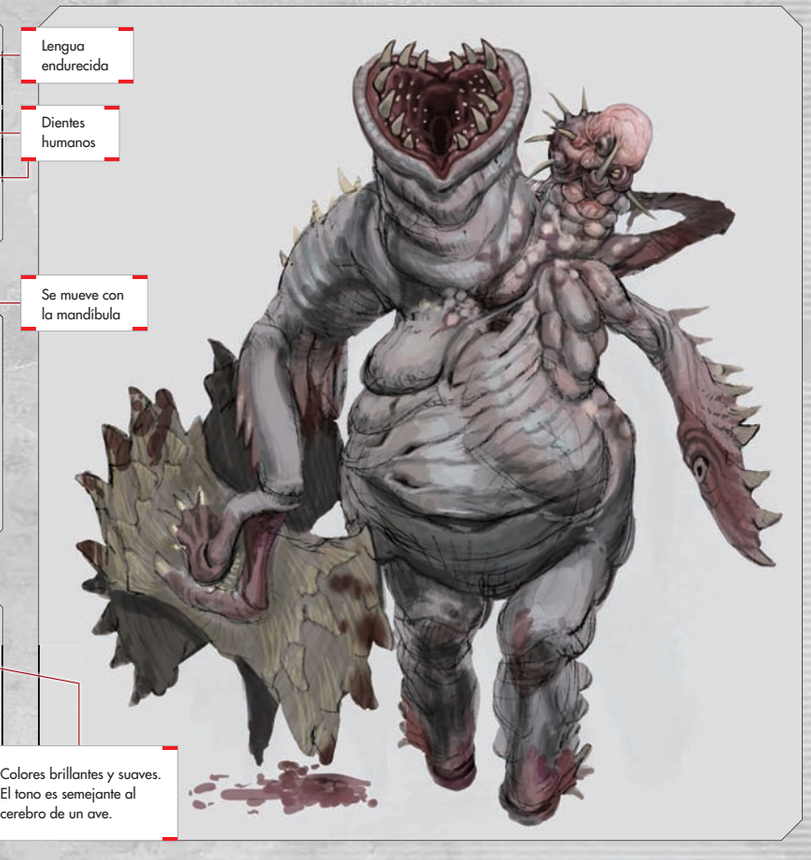
Scagdead (Normal)

Lengua endurecida

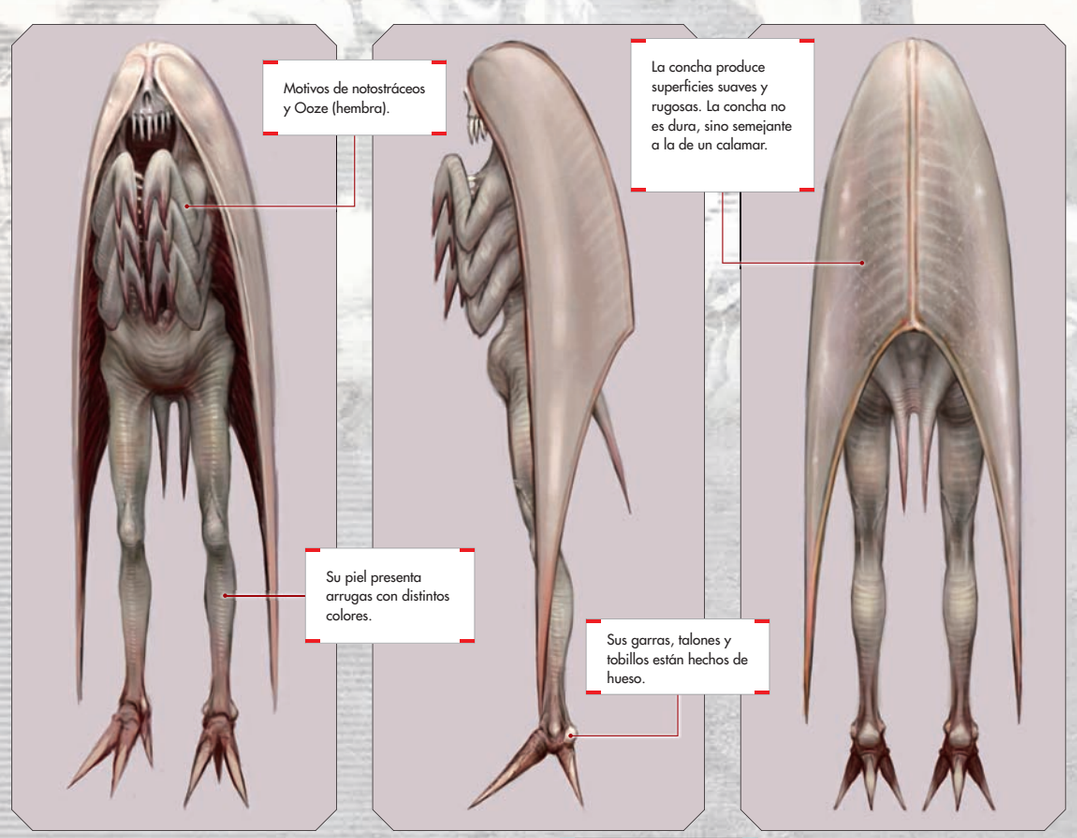
Dientes humanos

Se mueve con la mandíbula

Colores brillantes y suaves. El tono es semejante al cerebro de un ave.

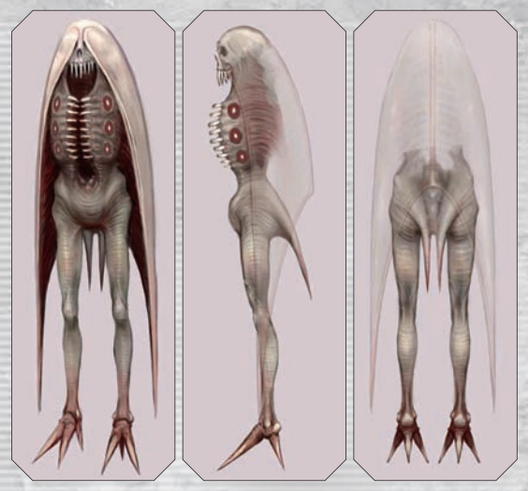


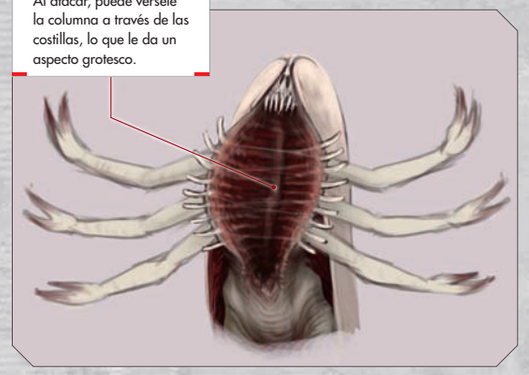
Sea Creeper

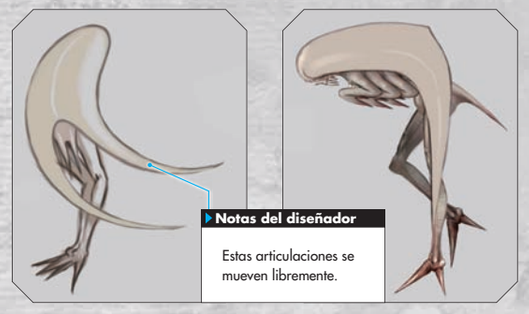


Se mueve rápidamente en el agua

Los Sea Creepers aparecen en aguas no muy profundas. Nadan rápido y atacan con ferocidad, de modo que pueden sorprenderte y rematarte con un ataque fulminante.



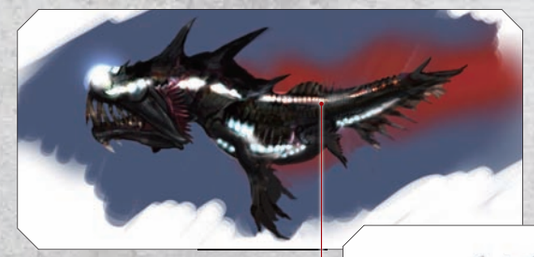




Notas del diseñador

Estas articulaciones se mueven libremente.

Ghiozzo

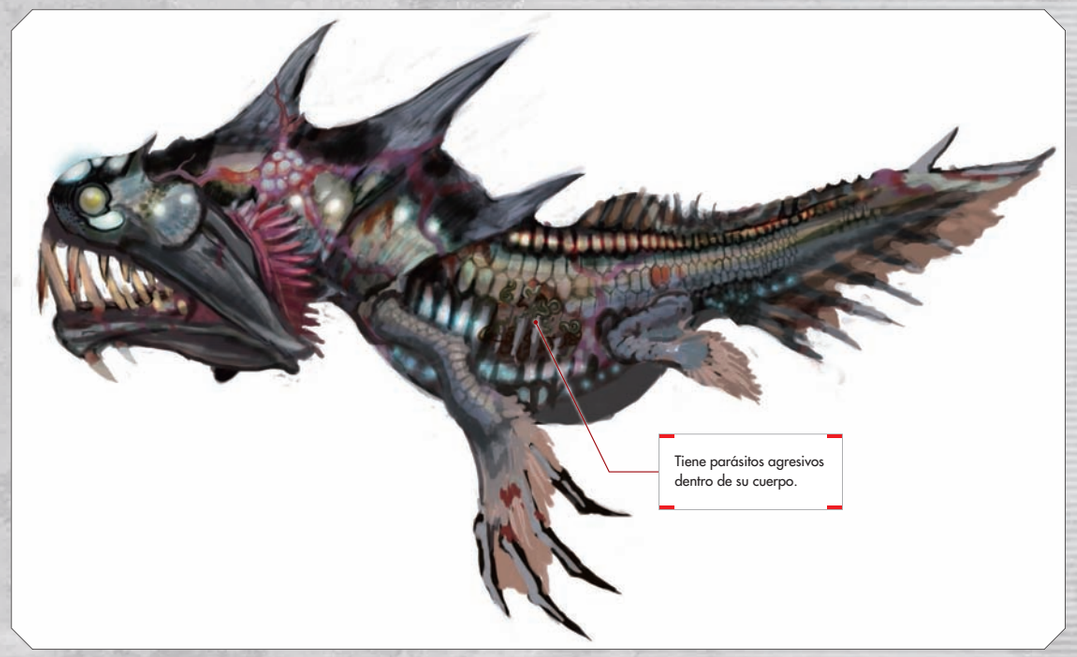


Es bioluminiscente, como el pez linterna o el pez dragón. Sus trazos bioluminiscentes son continuos.

Ataca en grupos

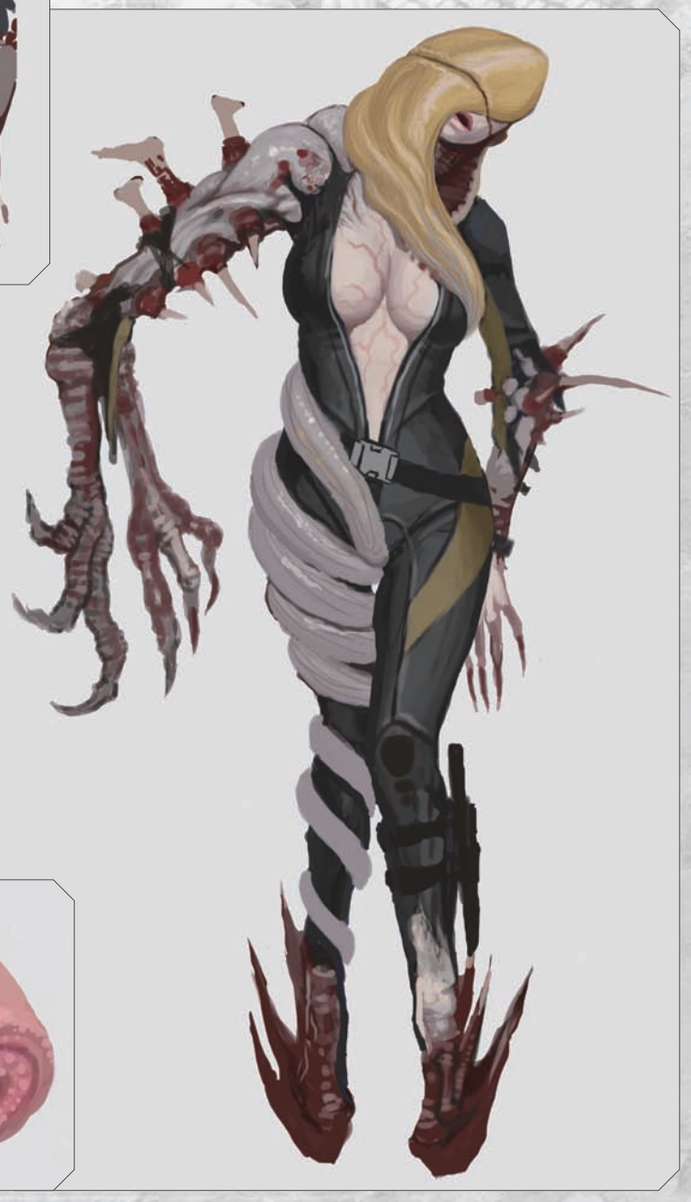
Cada individuo es débil, para que el jugador pueda experimentar la emoción de matarlos a puñados o reventarlos con ataques de zona. Se desplaza en grupos para abrumar al jugador. Puede suponer un problema en grandes concentraciones.

Modelado siguiendo las características genéticas de los acantodios y los placodermos.



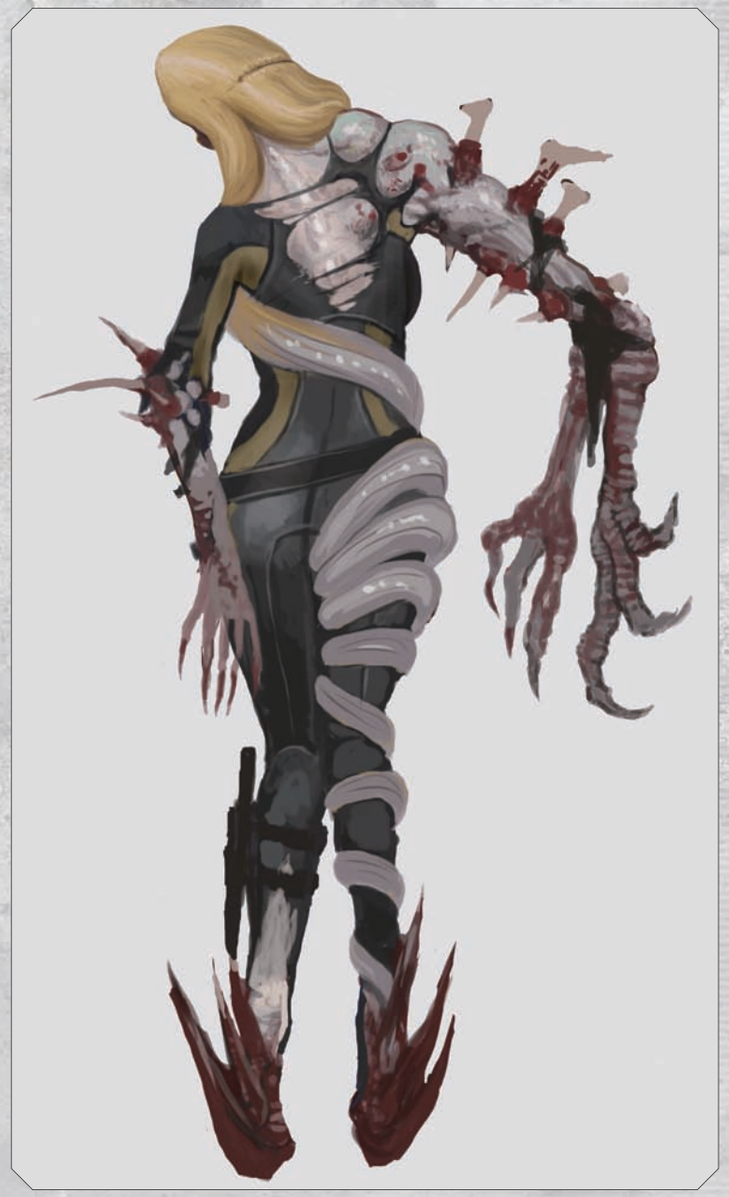
Ooze Rachael

La ropa puede ajustarse.



Ooze hembra resuelta

La mujer de la consulta médica del episodio 1-3, que resultó atacada por un Ooze. Cuando aparece en el episodio 4-1, ya es incapaz de sentir. A partir de ese momento, persigue al jugador. Ooze Rachael se mueve de un modo similar a un Ooze, pero es mucho más rápida y acechará al jugador.



Episodio 1-1: Cadáver

El cadáver que aparece en el conducto en el episodio 1-1. La parte derecha del cuerpo se ha contaminado con el virus. Los huesos sobresalen de la camisa desgarrada.

Camarotes de la tripulación – Cocina

Notas del diseñador

Casi todo es de acero inoxidable. Las superficies deben ser reflectantes, para que se vea el movimiento del jugador en los objetos.

Fuente de luz principal

El techo es de acero inoxidable.

Notas del diseñador

Salida (iluminar si es difícil de ver)

Fuente de luz secundaria

Las tres luces del techo de la parte trasera están estropeadas y parpadean.

Notas del diseñador

Un conducto lo bastante grande como para que lo atraviese una criatura. El orificio debería ser grande para que sea amenazador. Debe ser visible.

El suelo está mojado y resbaladizo.

Los postigos forzados están ligeramente entornados.

Una olla grande

Detalles de la cocina

Cocina – Fregadero

Notas del diseñador

Inicialmente lleno de agua. El agua se vacía y hace ruido. Una vez se ha vaciado, ves un desagüe del que salen criaturas (debe ser lo más grande posible sin dejar de ser coherente).

Camarotes de la tripulación – Almacén

Notas del diseñador

La fuente de luz principal es la bombilla verde de emergencia. Para evitar que todo esté bañado de luz verde, las formas redondeadas de la parte trasera deben tener su propio resplandor.

Se trajo un cadáver aquí para ser devorado hace un año.

Restos de huesos y fragmentos de metal.

Las palas del ventilador están rotas. Los enemigos pueden esconderse allí. El interior es como una tubería corrugada, iluminada desde abajo.

Sugerencia alternativa de fuente de luz secundaria. Foco superior.

Fuente de luz secundaria. Un foco caído.

El suelo brilla al entrar por la puerta.

Hay un líquido que gotea del conducto. Lleno de huesos y basura.

Un conducto para que aparezcan criaturas

Se ven las sombras de las gotas de lluvia.

No es sangre, sino otro fluido corporal de una criatura.

Camarotes de la tripulación – Vestíbulo

De vez en cuando se ve el resplandor de los relámpagos.

Camarotes de la tripulación – Sala del personal

Hall

Notas del diseñador

El hall sigue el modelo de una ópera. Hay una gran lámpara de araña en el centro, rodeada de cuatro más pequeñas.

Caen gotas de sangre del cadáver de la araña, dejando una mancha.

Rojo y amarillo. Azules en los lugares más oscuros. Colocar una lámpara, una mesa y un sofá rojos aquí.

Un jarrón grande. Hay flores secas desperdigadas.

Hall – Detalle del reloj central

El péndulo es esférico.

Dos piezas son de cristal tintado. El cristal va iluminado desde atrás.

Hall – Entrada

La pared del primer piso es marrón oscura. La pared del segundo piso es marrón en la parte inferior y blanca con detalles dorados en la parte superior. La pared del tercer piso es blanca con detalles dorados. Los suelos tienen moqueta roja.

Cubierta de paseo

Notas del diseñador

Sigue el modelo de las cafeterías italianas. El techo es de cristal tintado. Las luces de la parte trasera no funcionan. Hay un ambiente general algo oscuro. Parece haber tenido lugar un combate: hay manchas de sangre, fragmentos de cristal y puertas rotas, así como mesas y sillas volcadas. Las plantas están secas.

El tono general de la iluminación es naranja. Los letreros de las tiendas son verdes y rojos.

Cubierta de paseo – Izquierda

Notas del diseñador

Añadir más mesas y sillas de las que se ven aquí.

Tejado deteriorado

El establecimiento es, sobre todo, marrón oscuro. Tiene el toque de un bar clásico.

Las ventanas están rotas aquí y allí.

Las paredes del segundo piso siguen un diseño medieval. Hay carteles luminosos y letreros.

Mostrador de madera

Una gran lámpara exterior.

Plantas secas

La tienda tiene un moderno cartel luminoso. El interior del establecimiento es amarillo.

El mostrador tiene baldosas.

El establecimiento parece un restaurante. Mucho rojo. Mesas cuadradas, sillas de cuero y sofás.

Cubierta de paseo – Derecha

Casino

Casino – Máquina de juego

"Atrapa el dinero". Debes hacerte con el dinero que vuela dentro.

Casino – A oscuras

Casino – Sala VIP

Los monitores muestran la planta del casino.

Las paredes doradas tienen la textura de lingotes.

Sofá de cuero.

La mesa de juego es igual a las de la planta del casino.

Costa

Notas del diseñador

Cosas en movimiento:
Las olas hacen subir y bajar los botes
Los peces y los objetos a la deriva se mueven con la marea
Los cables eléctricos
Las cuerdas que atan los botes
La niebla y las nubes
La hierba (para un mayor efecto visual)

Detrás del pueblo hay las ruinas de lo que parece un castillo.

Los edificios que no son casuchas tienen una altura de un piso. Las paredes son una mezcla entre ruinas y nueva construcción.

Ruinas

Las gaviotas sobrevuelan lo que ha traído la marea.

Una casucha con la puerta rota.

Una pared de piedra nueva.

Aquí hay una pared delgada de metal.

Es más una costa rocosa que una playa. Las olas rompen con fuerza.

Costa – Vista completa

Montaña nevada – Lugar del accidente

Nieve transitable.

Notas del diseñador

El suelo no está cubierto de nieve de modo uniforme, sino salpicado de rocas y zonas con hierba.

Montaña nevada – Detalle subterráneo 1

Notas del diseñador

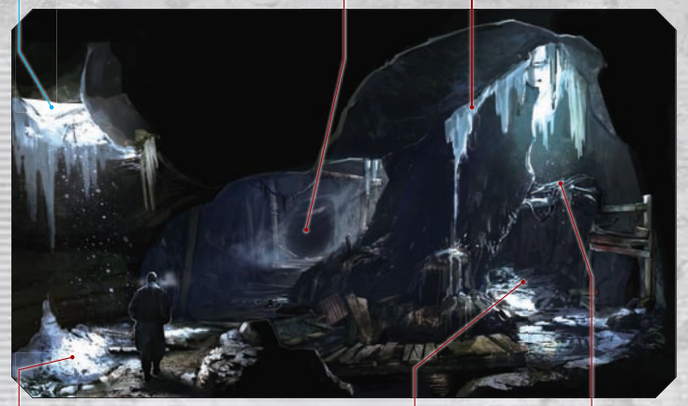
Este diseño cubre todos los detalles del terreno subterráneo y no representa el aspecto real del mapa. Usar los diseños adecuados en el juego.
Elementos de composición: carámbanos, nieve derretida/agua, charcos, minas (entrada, fragmentos de madera, cuerda, señales), nieve, hendeduras en la roca (tanto arriba como abajo)

Notas del diseñador

La fuente de luz es el sol que brilla a través de las grietas de las rocas. Mostrar la silueta de árboles caídos y hierba agostada sobre las hendeduras.

Las cuerdas y los pilares cruzan el campo de visión. Al acercarse al orificio, se puede ver algo más abajo.

El agua de la nieve fundida gotea por los carámbanos. Además de los charcos, bajo las planchas de madera corre un torrente de agua.



Una mina cerrada hace mucho tiempo. El sendero de la cueva está cubierto de nieve derretida.

Lleno de basura y escombros.

Se ha acumulado nieve sobre los árboles caídos en las hendeduras de la cueva.

Montaña nevada – Detalle subterráneo 2

Árboles caídos (abetos) acumulados aquí.

El suelo está lleno de árboles caídos, hierba agostada, rocas y ramas. No es como caminar por un campo abierto nevado.

Montaña nevada – Salida subterránea

La nieve cae de forma persistente.

Montaña nevada – Aeropuerto

Torre de control octogonal.

Una antena de radar giratoria.

Ventanas tapiadas desde el interior.

Es la primera hora de la tarde pero la ventisca oscurece el ambiente y reduce la visibilidad.

Aeronave pequeña

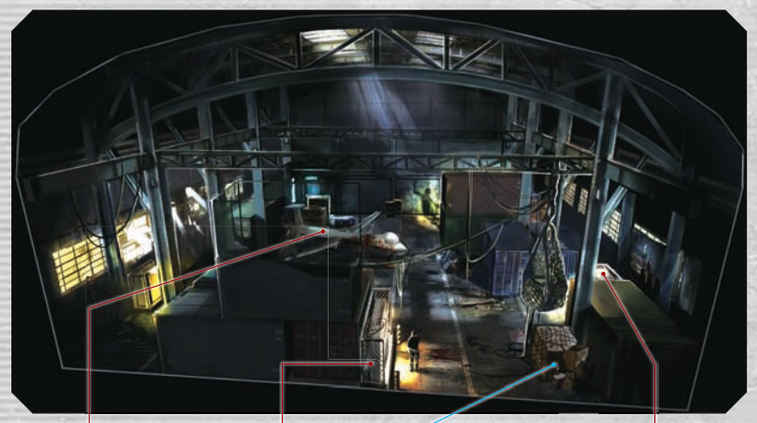
Las zonas transitables en primer plano tienen hierba.

Montaña nevada – Vista completa

Cielo nublado. La niebla da una tonalidad general blanca al paisaje (aunque no es densa).

Montaña nevada – Sala subterránea (sede)

Montaña nevada – Almacén subterráneo



Avión no tripulado de reconocimiento

Interruptor eléctrico

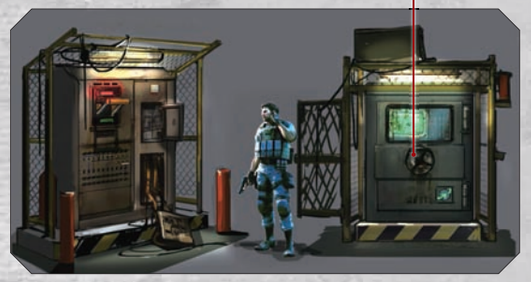
Punto de acceso

Notas del diseñador

Cajas envueltas en red (usar redes de cuerda gruesa para que sean más fácilmente visibles).

Montaña nevada – Sala de reuniones y campo de tiro 2F (sede)

Girar la manilla para abrir la puerta.



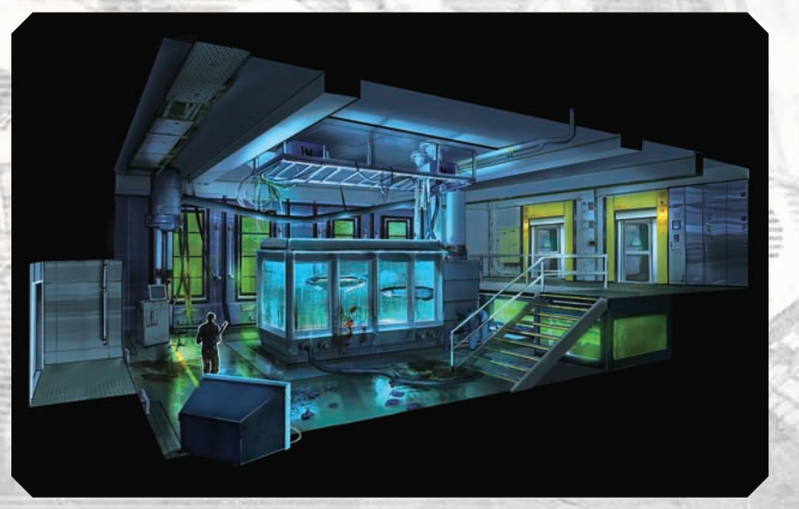
Montaña nevada – Sede

Centro de investigación – Vestíbulo

Centro de investigación – Puertas del ascensor (sala no estéril)

Centro de investigación – Sala de esterilización

Centro de investigación – Sala no estéril



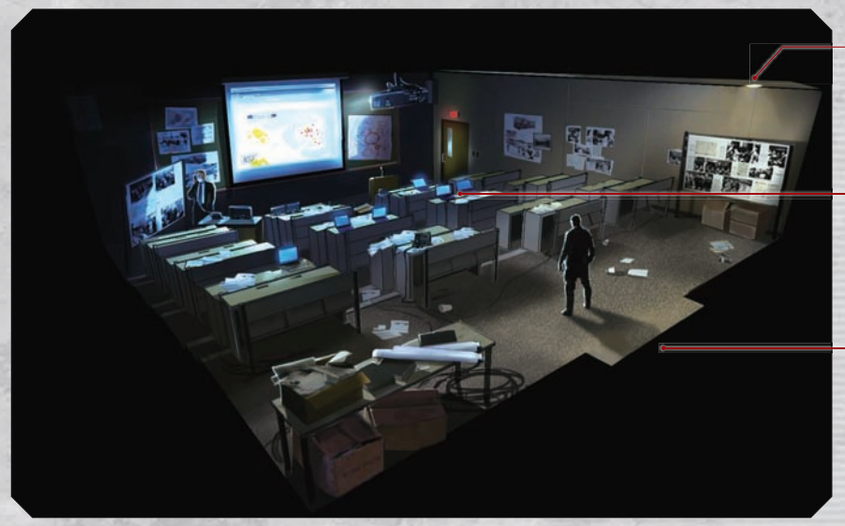
Centro de investigación – Puerta de entrada

Centro de investigación – Núcleo central

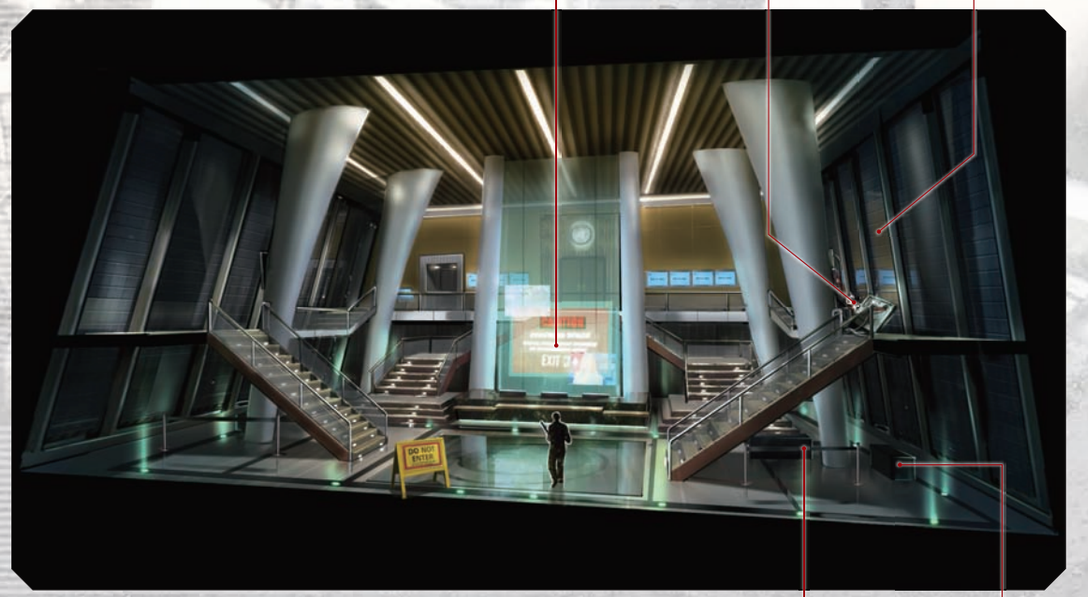
Torre de Terragrigia

Terragrigia – Cartel

Terragrigia – Centro de mando



Terragrigia – Hall 1F



Terragrigia – Detalle del vestíbulo

Terragrigia – Piso 3F

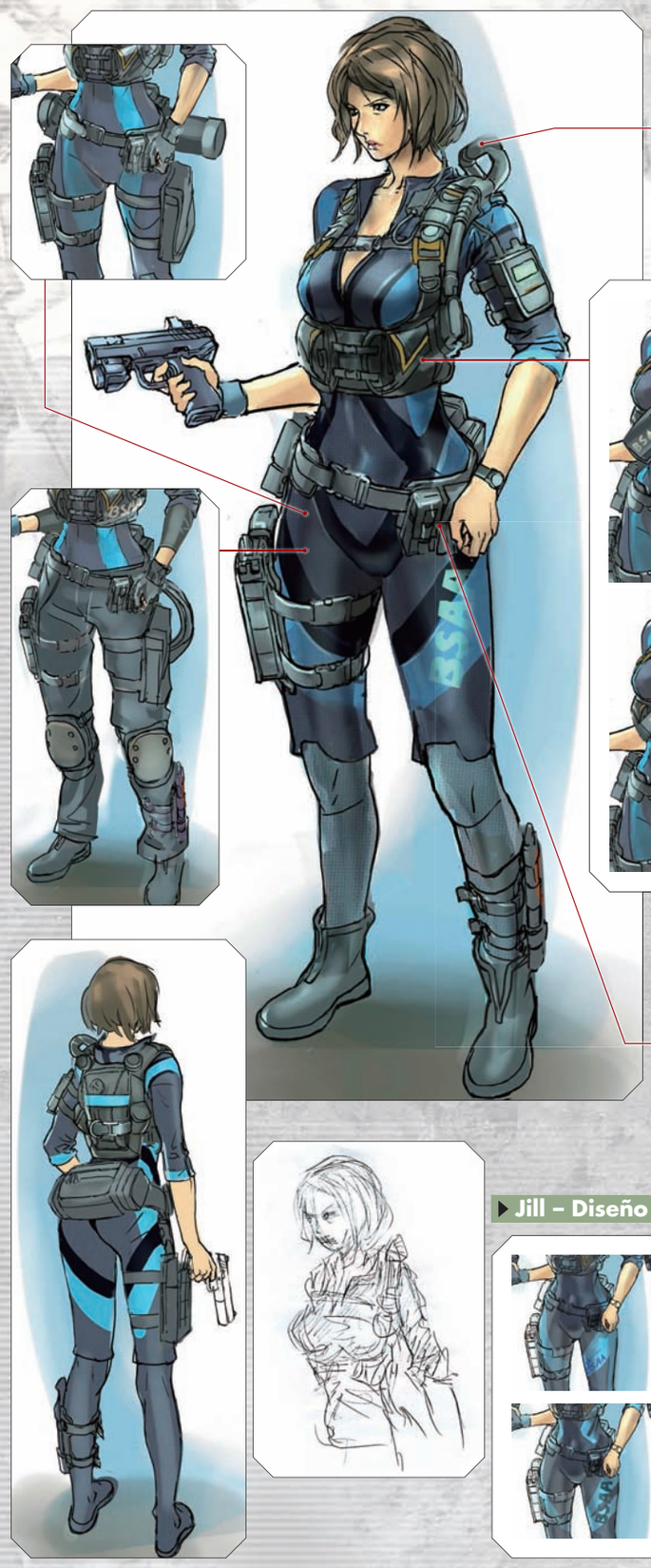
Terragrigia – Piso 3F

Sede de la BSAA

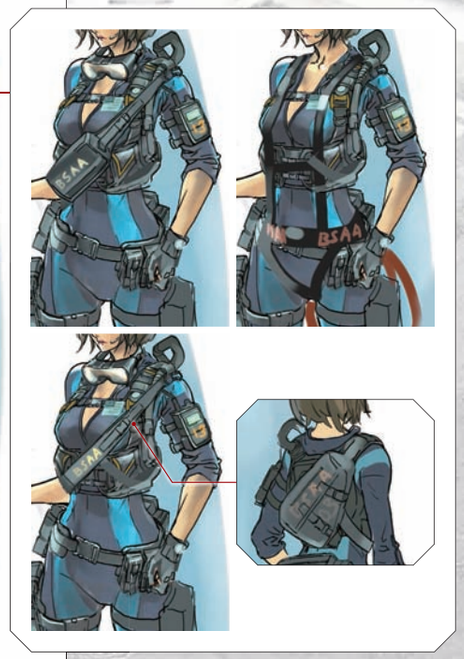
Ilustraciones de REVELATIONS

Jill y Chris

Jill y Parker

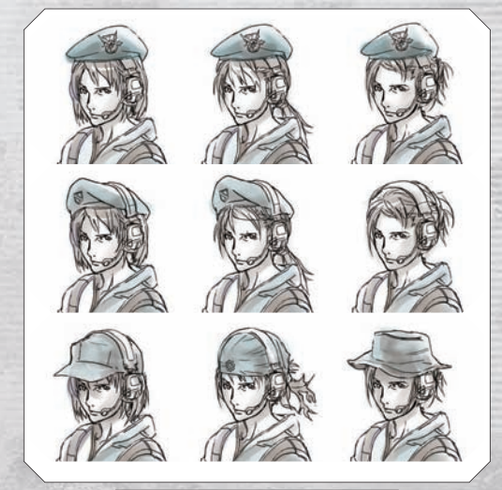


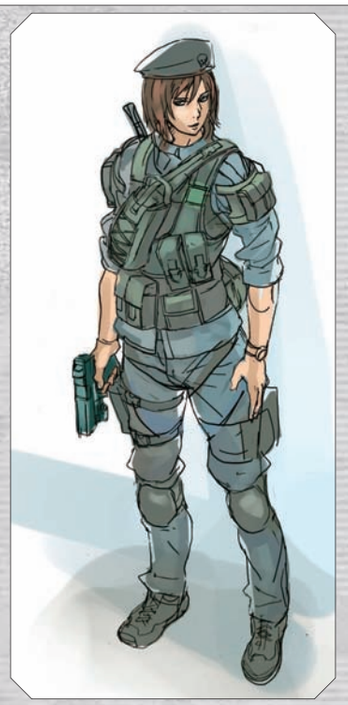
Jill

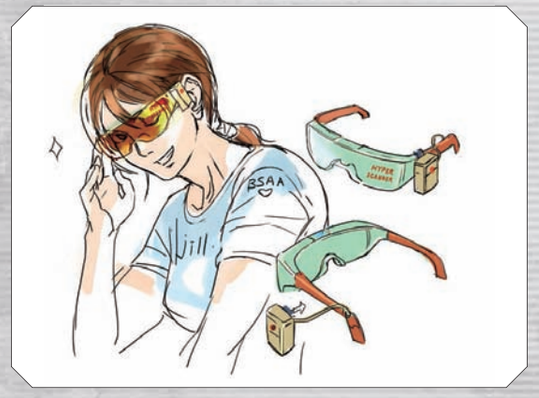


Jill – Diseño de equipo de buceo

Jill – Peinado



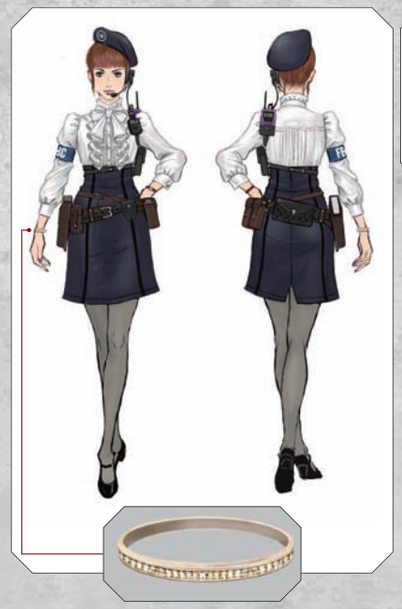


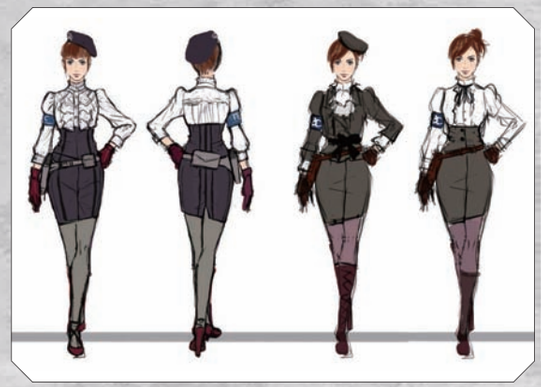
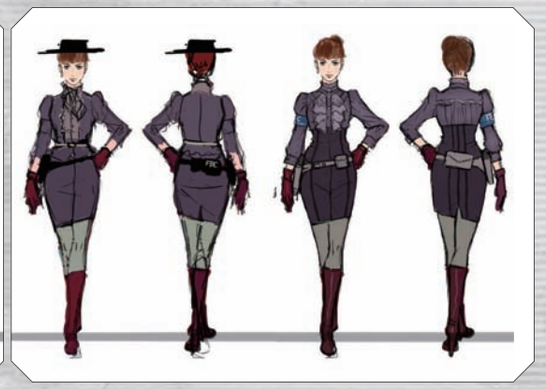


Chris

Parker

Jessica



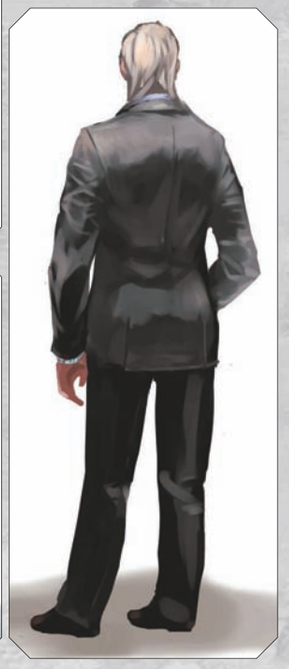
Jessica – Diseño de equipo de nieve

Jessica – Diseño de equipo de buceo

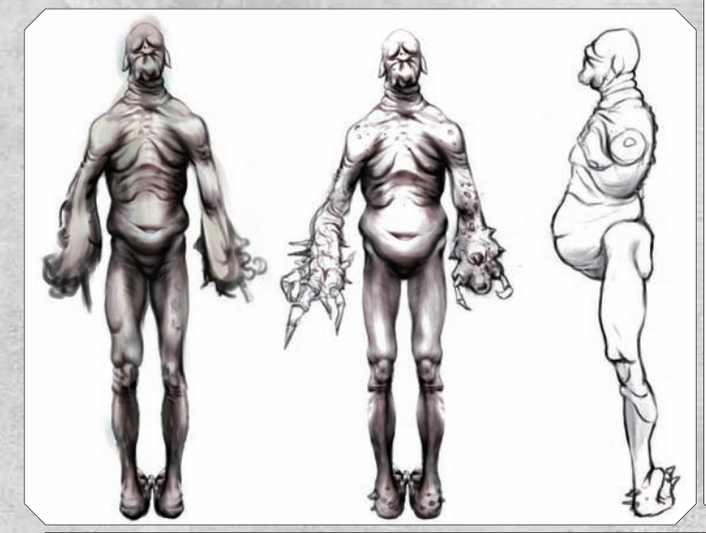
O'Brian

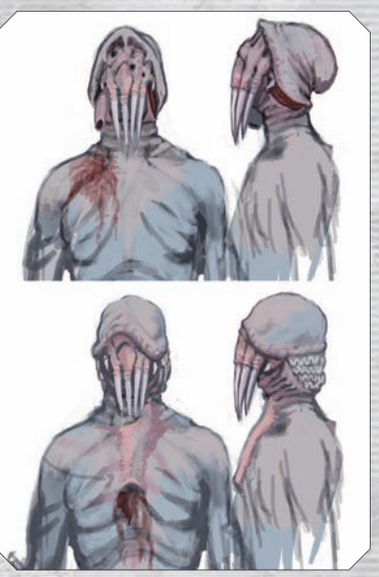
Terrorista

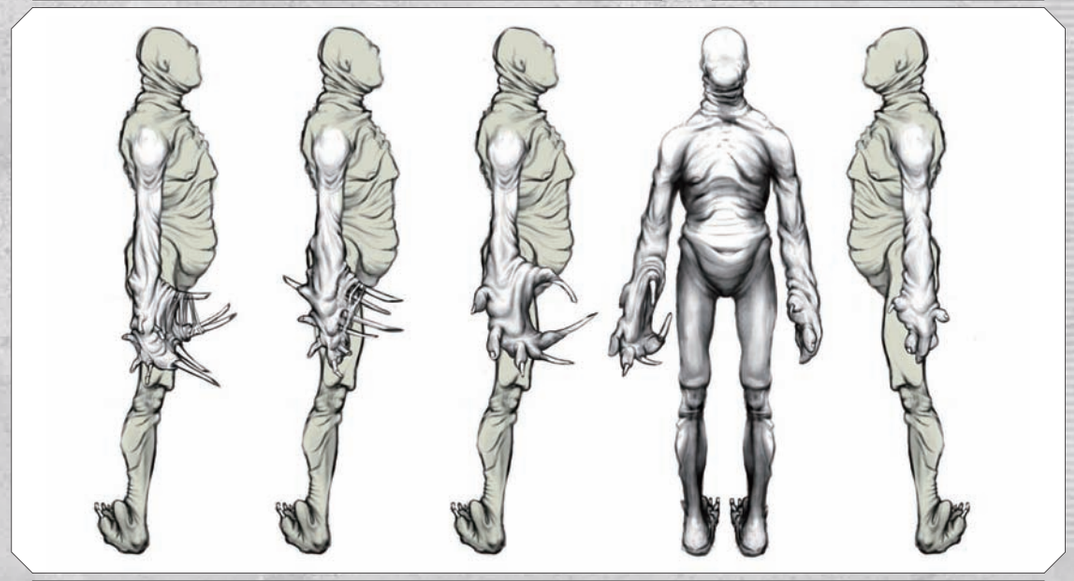
Morgan

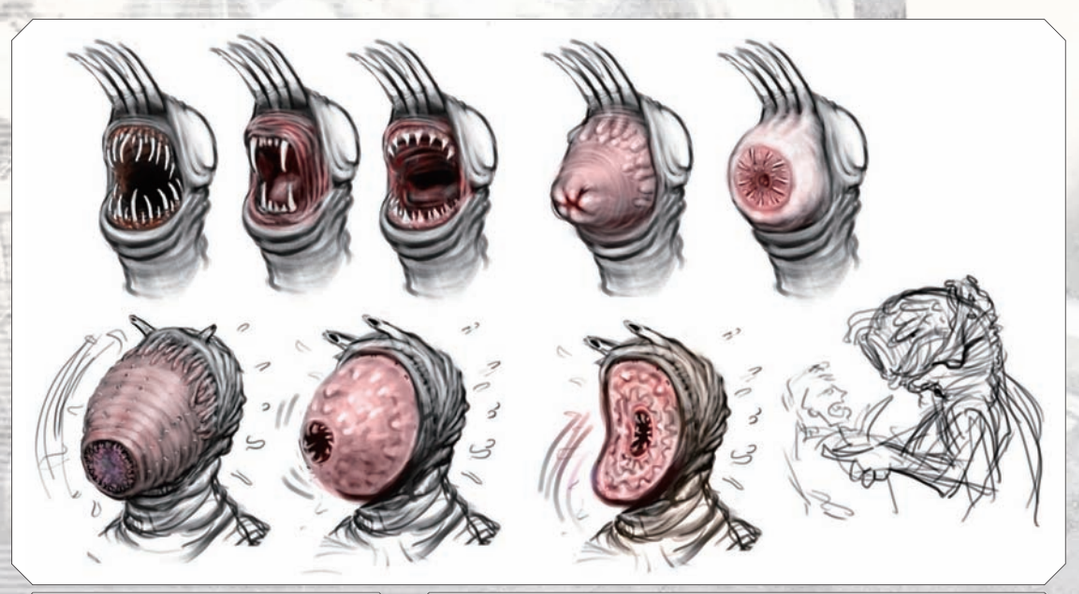


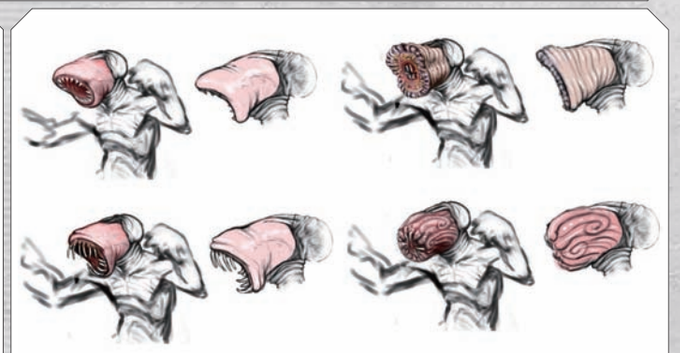
Criatura

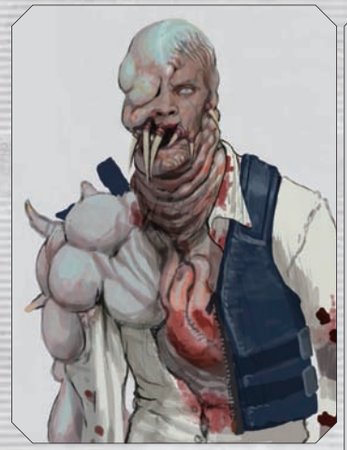


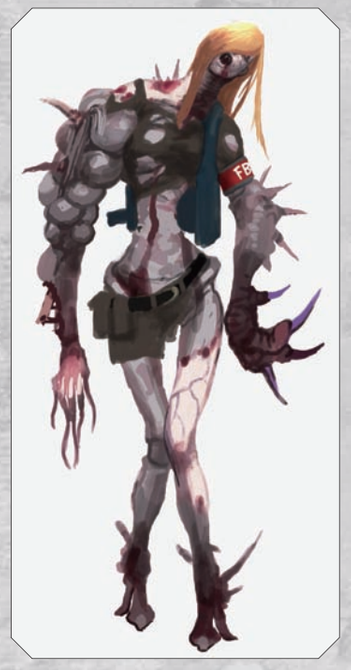




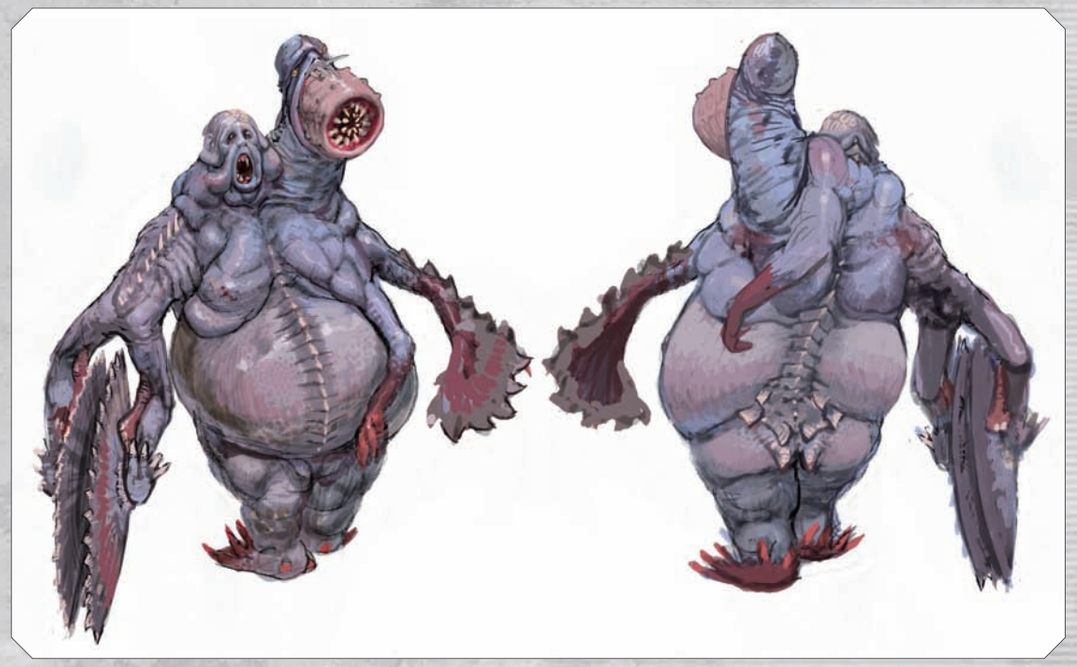




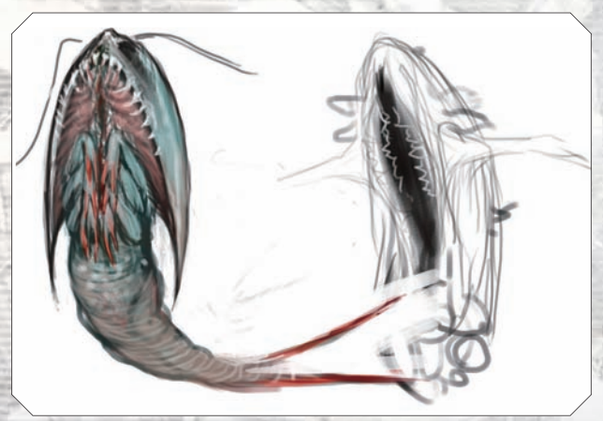


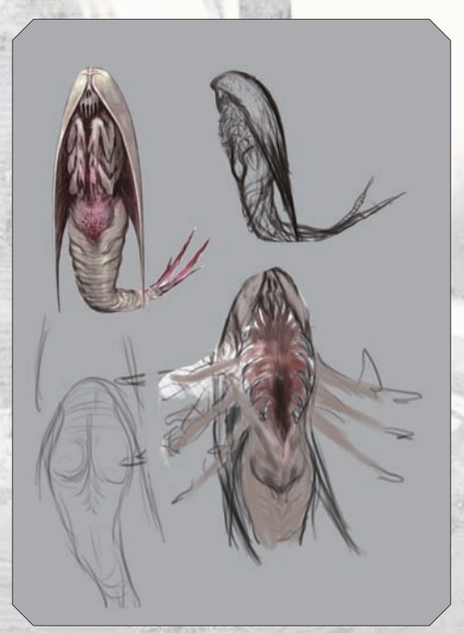


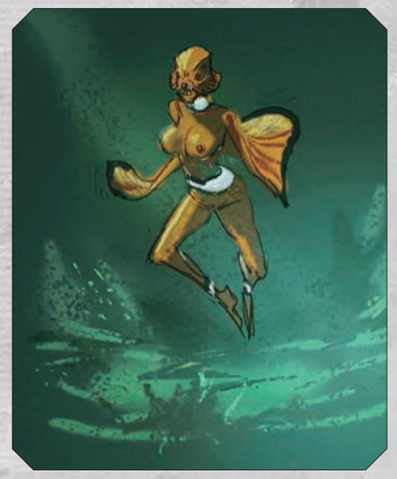
Criatura

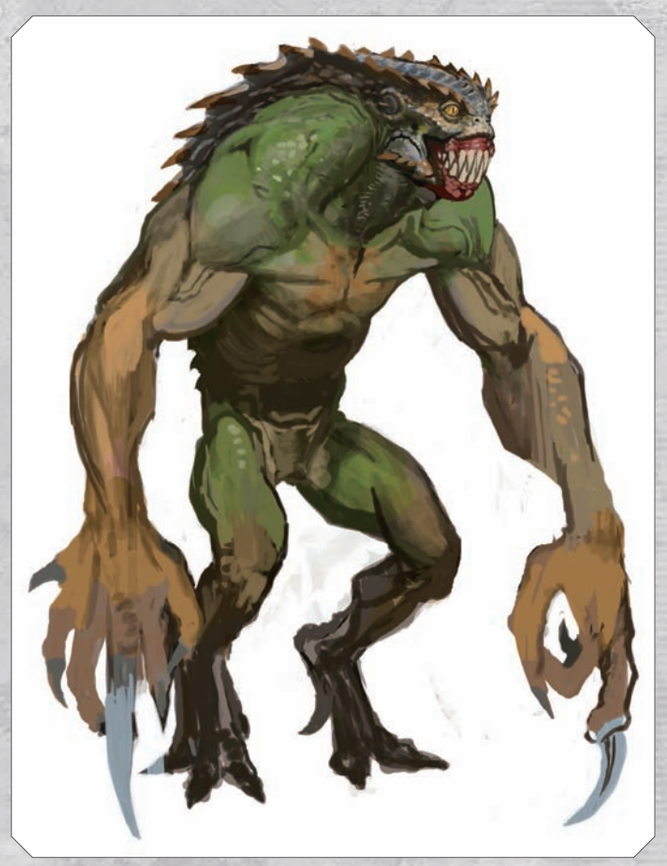
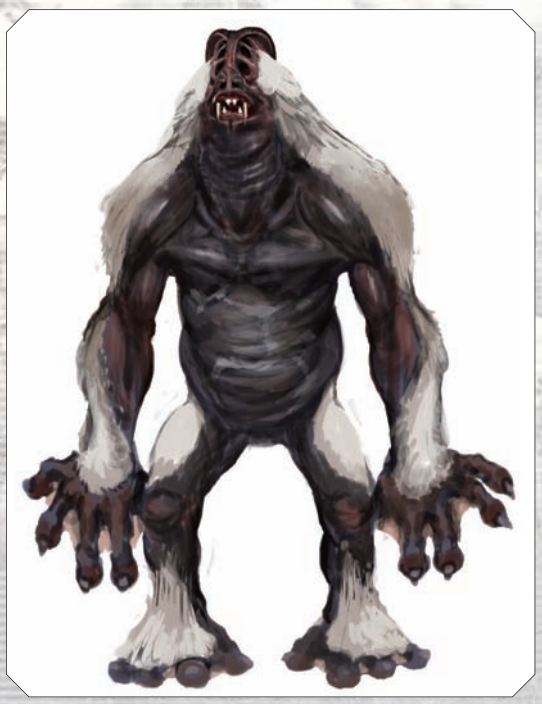
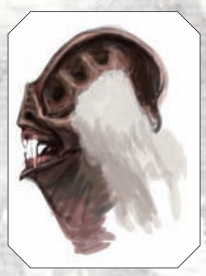


Criatura









Criatura